

ПЛАНУВАННЯ
уроків інформатики для 2 класу
у курсі “Я досліджую світ”

| № уроку | Проблемне запитання та навчальний зміст | Робота з комп'ютером |
|----------------------------------|--|---|
| ТЕМА 1 “ЗМІНИ” | | |
| Урок 1 | Як змінився світ, коли з'явився комп'ютер? Комп'ютери у повсякденному житті. Ознайомлення з персональним комп'ютером. Навіщо і коли нам потрібні комп'ютери | Правила поведінки і безпеки в комп'ютерному класі. Програмне забезпечення — онлайн завдання або “Сходинки до інформатики Плюс: Як поводитися з комп'ютером” |
| Урок 2 | Як змінилися способи передавання повідомлень? Що таке повідомлення. Навіщо їх передавати. Передавання повідомлень у минулому й нині. Повідомлення у нашому житті | Програмне забезпечення — онлайн завдання або “Сходинки до інформатики Плюс: Де використовується комп'ютер” |
| Урок 3 | Як рахували в різні часи? Обчислення в минулому й нині. Коли варто рахувати усно, а коли ми маємо використовувати пристрої? Можливості комп'ютера. Складники комп'ютера й зовнішні пристрої | Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів. Програмне забезпечення — “Сходинки до інформатики Плюс: Стрільці по яблуках” або GCompris |
| Урок 4 | Як зберігають знання? Навіщо зберігати інформацію? Зберігання повідомлень у різні часи. Чи все потрібно зберігати? Чи всі повідомлення ми маємо зберігати довго? | Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів. Програмне забезпечення — “Сходинки до інформатики Плюс: Лісова галявина” або GCompris |
| ТЕМА 2 “ФАКТИ І ЗДОГАДКИ” | | |
| Урок 5 | Що таке інформація? Звідки людина може отримати інформацію? Способи подання інформації — текст, зображення, звук, відео, інформація в числах | Робота з комп'ютерною програмою на підтримку вивчення математики. Програмне забезпечення — “Сходинки до інформатики Плюс: Математичний космодром (в межах 100 без переходу через розряд)” або GCompris |
| Урок 6 | Як ми отримуємо інформацію? Як органи чуття допомагають людині отримувати інформацію. Коли відчуття нам допомагають, а коли заважають? | Миша. Наведення вказівника, вибір об'єктів, одинарне та подвійне клацання лівою кнопкою миші. Програмне забезпечення — “Сходинки до інформатики Плюс: Мильні бульки” або GCompris |
| Урок 7 | Якою буває інформація? Ознаки інформації. Пошук фактів у текстах і повідомленнях. Істинні та хибні висловлювання. Розрізняємо припущення й фантазії в текстах | Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів. Програмне забезпечення — “Сходинки до інформатики Плюс: Розібрані малюнки” або GCompris |
| Урок 8 | Як розрізнити правду й неправду? Правдиві та неправдиві твердження, здобуті з різних джерел | Миша. Наведення вказівника, переміщення об'єктів. Програмне забезпечення — “Сходинки до інформатики Плюс: Кубики зі складами” або GCompris |

| № уроку | Проблемне запитання та навчальний зміст | Робота з комп'ютером |
|---------------------------|--|---|
| ТЕМА 3 "ТЕРИТОРІЯ" | | |
| Урок 9 | Що може графічний редактор? Графічна інформація у нашому житті. Призначення графічного редактора | Середовище графічного редактора. Панель інструментів. Інструменти "Олівець", "Гумка", "Пензель". Коректне завершення роботи з програмою та комп'ютером. Програмне забезпечення — доступний графічний редактор |
| Урок 10 | Як ми впізнаємо об'єкти? Суттєві й несуттєві ознаки об'єктів. Виокремлення ознак об'єктів відповідно до завдання, що розв'язується. Класифікація об'єктів за їхніми властивостями. Об'єкти у графічному редакторі. Операції з об'єктами | Графічний редактор. Комбінування об'єктів, створення зображень за зразком. Палітра кольорів. Інструменти "Прямокутник", "Еліпс". Програмне забезпечення — доступний графічний редактор |
| Урок 11 | Об'єкти у нашому житті. Значення властивостей об'єктів під час класифікації. Класифікація об'єктів за їхніми властивостями. Що таке носій інформації? Зберігання інформації на носіях | Графічний редактор. Створення і комбінування об'єктів, створення зображень за власним задумом. Збереження та друк зображення. Програмне забезпечення — доступний графічний редактор |
| Урок 12 | Інформація в малюнках і знаках. Яку інформацію можна знайти в зображеннях? Коли варто створювати тексти, а коли — зображення? | Створення об'єктів у середовищі графічного редактора, зміна їхніх властивостей. Колір фону. Створення зображення за задумом. Програмне забезпечення — доступний графічний редактор |
| ТЕМА 4 "СПІЛЬНОТА" | | |
| Урок 13 | Для чого потрібна клавіатура? Призначення клавіатури. Де можна знайти клавіатури? Чи всі клавіатури однакові? Смайлики. СМС-повідомлення | Робота в середовищі клавіатурного тренажера. Класифікація клавіш клавіатури. Введення літер і цифр, встановлення режиму мови. Програмне забезпечення — "Сходишки до інформатики Плюс: Кіт-риболов" або інший клавіатурний тренажер |
| Урок 14 | У школі детективів. Кодування інформації. Фіксування інформації людиною і машиною (алфавіт, кольори, цифри, спеціальні знаки) | Робота в середовищі клавіатурного тренажера. Введення великих літер і розділових знаків. Програмне забезпечення — "Сходишки до інформатики Плюс: Кіт-риболов" або інший клавіатурний тренажер |
| Урок 15 | Інформація в таблицях і діаграмах. Таблиці, схеми та діаграми як закодована інформація. Порівняння інформації у діаграмах і таблицях. Коли краще використовувати діаграми, а коли — таблиці? | Робота в середовищі клавіатурного тренажера. Введення окремих символів і слів кирилицею. Програмне забезпечення — "Сходишки до інформатики Плюс: Кіт-риболов" або інший клавіатурний тренажер |

| № уроку | Проблемне запитання та навчальний зміст | Робота з комп'ютером |
|-------------------------------------|--|---|
| Урок 16 | Як записати числами будь-яку інформацію? Інформація в числах навколо нас. Яку інформацію необхідно записувати числами? Чи можуть числа замінити текст? | Робота в середовищі клавіатурного тренажера. Введення окремих символів і слів кирилицею. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Кіт-риболов” або інший клавіатурний тренажер |
| ТЕМА 5 “ЦІННОСТІ” | | |
| Урок 17 | Як шукати інформацію? Джерела інформації. Коли які джерела інформації ми використовуємо? Порівняння джерел інформації. Пошукові запити | Робота з комп'ютерною програмою на розвиток логічного мислення. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Розгорни серветку”. Пошукова система Google |
| Урок 18 | Запитання і відповіді. Навіщо ми запитуємо? Формулювання запитань у повсякденному житті. Чому на свої запитання ми не завжди отримуємо точні відповіді? Порівняння різних запитів | Комп'ютерна підтримка вивчення української мови. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Незвичайний поїзд (голосні/приголосні)”. Картографічний сервіс Google-карти |
| Урок 19 | Яким буває спілкування? Роль жестів і виразу обличчя під час спілкування. Кому варто довіряти і якою мірою? Чи завжди ми чуємо правду? | Графічний редактор. Комбінування об'єктів. Створення зображень. Додавання тексту до графіки. Програмне забезпечення — доступний графічний редактор |
| ТЕМА 6 “ХОЧУ — МОЖУ — ТРЕБА” | | |
| Урок 20 | Алгоритми навколо нас. Планування дій у повсякденному житті. Лінійні алгоритми | Робота в середовищі виконання алгоритмів (інтерактивний режим). Комп'ютерна підтримка вивчення навчальних предметів. Правила дорожнього руху. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Дорога до школи” |
| Урок 21 | Для кого складають алгоритми? Команди й виконавці. Спонукальні речення. Ознайомлення з поняттям “команда” | Робота в середовищі виконання алгоритмів (інтерактивний режим). Робота з комп'ютерною програмою на підтримку вивчення англійської мови. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Ведмедик-поліглот” або GCompris |
| Урок 22 | Якими мають бути команди для виконавця? Система команд виконавця. Складання простого плану з точних та однозначних вказівок для виконавців. Дописування пропущених кроків алгоритму. Перевірка коректності складеного алгоритму | Робота в середовищі виконання алгоритмів (інтерактивний режим). Робота з комп'ютерною програмою на розвиток логічного мислення. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Слово в лабіринті. <i>Режим тренування</i> ” або GCompris |

| № уроку | Проблемне запитання та навчальний зміст | Робота з комп'ютером |
|---|---|---|
| Урок 23 | До чого може призвести помилка в алгоритмі? Складання лінійних алгоритмів. Перевірка їхньої правильності. Виправлення помилок | Робота в середовищі виконання алгоритмів (режим програмування). Робота з комп'ютерною програмою на розвиток логічного мислення. Програмне забезпечення — “Сходинок до інформатики Плюс: Слово в лабіринті. Режим програмування” чи Scratch |
| ТЕМА 7 “ІДЕЇ — ВІНАХОДИ — ВІДКРИТТЯ” | | |
| Урок 24 | Як змінювалися комп'ютери? Історія розвитку комп'ютерної техніки. Чому змінився розмір комп'ютерів? Для чого вдосконалювати техніку? | Робота в середовищі виконання алгоритмів (інтерактивний режим). Система команд виконавця. Програмне забезпечення — “Сходинок до інформатики Плюс: Виконавець «Садівник» (інтерактивний режим)” чи Scratch |
| Урок 25 | Сучасні носії інформації. Використання носіїв інформації у повсякденному житті. Фіксування інформації людиною і комп'ютером. Сучасні носії інформації та їхнє призначення. Порівняння носіїв інформації. Коли який носій інформації варто використовувати? | Оптимальна послідовність використання операцій з об'єктами графічного редактора. Зміна послідовності виконання операцій. Зберігання малюнків. Програмне забезпечення — доступний графічний редактор |
| Урок 26 | Навіщо впорядковувати дані? Упорядкування за різними ознаками. Навіщо впорядковувати дані? Що трапиться, якщо нічого не впорядковувати? | Робота з комп'ютерною програмою на підтримку вивчення української мови. Програмне забезпечення — “Сходинок до інформатики Плюс: Незвичайний поїзд (м'які / тверді приголосні)” або GCompris |
| Урок 27 | Як почуватися безпечно? Небезпечні співрозмовники та теми. Як діяти в різних ситуаціях? До кого варто звертатися по допомогу? Правила поведінки в інтернеті | Робота в середовищі виконання алгоритмів (програмування). Система команд виконавця. Створення алгоритмів. Програмне забезпечення — “Сходинок до інформатики Плюс: Виконавець «Садівник» (програмування)” чи Scratch |
| ТЕМА 8 “РУХ І ЧАС” | | |
| Урок 28 | Як бути завжди на зв'язку? Сучасні засоби спілкування, їх порівняння. Коли який засіб спілкування варто використовувати? | Робота з комп'ютерною програмою на підтримку вивчення української мови. Наголошення назв міст. Програмне забезпечення — “Сходинок до інформатики Плюс: Туристичні маршрути” або GCompris |
| Урок 29 | Як мандрувати, не виходячи з дому? Віртуальні та реальні мандрівки. Що потрібно для віртуальної подорожі? Переваги й недоліки різних мандрівок | Віртуальна мандрівка Україною. Програмне забезпечення — “Сходинок до інформатики Плюс: Поштовий голуб: Україна” або віртуальні екскурсії на сайтах музеїв |
| Урок 30 | Чи бувають комп'ютери у звичних речах? Комп'ютери у повсякденному житті. Цифрові пристрої вдома, у школі, на вулиці. Їхнє призначення | Віртуальна мандрівка країнами Європи. Програмне забезпечення — “Сходинок до інформатики Плюс: Поштовий голуб: Європа”. Картографічний сервіс Google-карти |

| № уроку | Проблемне запитання та навчальний зміст | Робота з комп'ютером |
|--------------------------------------|---|--|
| Урок 31 | Як приборкати неслухняну техніку? Використання цифрових пристроїв у повсякденному житті. Оптимальне використання цифрових пристроїв. Усунення неполадок під час роботи | Використання цифрових пристроїв для презентування власної роботи. Комп'ютерна підтримка розвитку зорової пам'яті. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Магазин” або GCompris |
| ТЕМА 9 “ВСЕ ПОВ’ЯЗАНЕ З УСІМ” | | |
| Урок 32 | Кому потрібні комп'ютери? Застосування комп'ютерів у різних сферах діяльності людини | Робота в середовищі виконання алгоритмів (інтерактивний режим). Система команд виконавця. Створення алгоритмів. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Виконавець «Навантажувач» (інтерактивний режим)” чи Scratch |
| Урок 33 | Навіщо точно виконувати кроки алгоритму? Наслідки порушення алгоритму. Які кроки алгоритму можна міняти місцями, а які — ні? | Робота в середовищі виконання алгоритмів (програмування). Система команд виконавця. Створення алгоритмів. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Виконавець «Навантажувач» (програмування)” чи Scratch |
| Урок 34 | Яку інформацію варто тримати в таємниці? Інформація для дітей і дорослих. Приватна та публічна інформація. Авторське право | Робота в середовищі виконання алгоритмів (програмування). Система команд виконавця. Створення алгоритмів. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Виконавець «Навантажувач» (програмування)” чи Scratch |
| Урок 35 | Життя реальне та віртуальне. Коли комп'ютер може нашкодити? Доречне та недоречне використання комп'ютера | Робота з комп'ютерною програмою на підтримку вивчення математики. Програмне забезпечення — “Сходишки до інформатики Плюс: Математичний космодром (у межах 100 з переходом через розряд)” або GCompris |